19/10/15. Le groupe définit si on joue une saison ou un épisode-pilote seulement. La Garde Forestière donne le **mot-ambiance** lié à la forêt et explique la **situation initiale**. On définit avec les joueurs le temps que prendra la création des clochards. Pendant la création de personnage, la Garde Forestière soumet au moins une feuille à chaque clochard (de préférence un **problème** ou un **objectif**), qui vont lui servir à amorcer l'action. Quand le temps est écoulé, les joueurs rendent leur copie, même s'ils n'ont pas fini, et on commence le briefing d'avant-jeu.

La Garde Forestière énonce d'abord les avertissements suivants :

Les clochards forment un **groupe**. Il peut y avoir des figurants dans le groupe, mais à partir du moment où les figurants sont plus nombreux que les clochards, ce n'est plus un groupe mais une **communauté**.
Un joueur peut incarner son clochard tant qu'il fait partie d'un groupe. **S'il rejoint une communauté** (au-delà d'une collaboration d'une journée de loin en loin) ou si son groupe devient une communauté, les gens de la communauté finiront par lui dire quoi faire de son temps, quoi penser, quel métier pratiquer, qui aimer, qui prier. Même si le clochard devenait un des chefs de cette communauté. En rejoignant une communauté, il perd son libre-arbitre. Le joueur ne peut plus l'incarner. Si le clochard quitte le groupe pour se la jouer en **solo**, le danger de la forêt est tel qu'il n'a pas plus d'une semaine d'espérance de vie. Le joueur devra recréer un nouveau clochard. Si le groupe se scinde en deux groupes, on suit l'aventure du groupe où il reste le plus de clochards (à condition qu'elle ne soit pas devenue une communauté entre temps). Les joueurs peuvent sacrifier leur as de pique pour faire pencher la balance en faveur de leur groupe. Les joueurs du groupe minoritaire doivent recréer un nouveau clochard qui intégrera le groupe majoritaire. **Les clochards connaissent ces règles intimement.** S'ils rejoignent une communauté, ils perdent leur libre-arbitre, s'ils tentent l'aventure solo, ils meurent.

L'univers de Millevaux est rude pour les clochards. Pour autant, les joueurs sont là pour passer un bon moment. **Si un thème met un joueur mal à l'aise**, il peut le dire à tous, ou le signaler discrètement à la Garde Forestière en lui envoyant un **papier bad trip**. La Garde Forestière se charge de recadrer la partie pour écarter le thème déplaisant.
Les clochards et les figurants sont dans des situations difficiles. Aucun joueur ou Goupil ne devrait se moquer d'eux. Les clochards peuvent. **L'humour moqueur est réservée aux clochards**, pas aux joueurs ou aux Goupils.

La Garde Forestière et les joueurs sont là pour mettre en place une **harmonie**. Personne n'a le même instrument mais l'harmonie se crée si chacun joue en accord avec les autres. Cela se travaille dès la première séance de jeu.

La Garde Forestière explique que les joueurs jouent en tours et qu'ils peuvent lui couper la parole quand ils veulent.

La Garde Forestière explique ensuite aux joueurs le contenu de la deuxième page du Guide du Joueur.
Puis le joueur le moins expérimenté désigne un autre joueur qui sera le Goupil de son clochard. Le joueur désigné choisit à son tour un nouveau Goupil pour son clochard, et ainsi de suite. Les joueurs doivent s'arranger pour qu'aucun joueur ne joue à la fois l'ami et le Goupil d'un autre joueur. Les joueurs doivent ensuite se repositionner à table de façon à ce que chaque Goupil soit installé au plus près de son ami, pour pouvoir lui murmurer des choses à l'oreille.
Chaque joueur doit divulguer ses objectifs de survie et d'abandon à la Garde Forestière et à son Goupil.

Puis la Garde Forestière et les joueurs respectent une minute de silence, pour s'immerger dans l'univers et dans leurs personnages. Quand la minute est écoulée, la Garde Forestière prend la parole pour incarner le décor et les figurants. Le jeu commence.

Au début de chaque séance, la Garde Forestière invite les joueurs à décrire leurs clochards et demande à chacun de révéler une feuille de leur branche commune.

Pendant la partie, la Garde Forestière organise mentalement le jeu en tours, sans jamais informer les joueurs. Elle peut faire jouer les clochards dans le sens des aiguilles d'une montre, ou de façon plus anarchique, mais doit s'arranger d'avoir fait jouer chaque clochard une fois avant de faire jouer un clochard à nouveau. Quand la Garde Forestière fait jouer un clochard, cela veut dire qu'elle s'intéresse à lui en priorité. Elle fait agir les décors et les figurants qui sont le plus en relation avec lui, elle lui offre des opportunités de se rapprocher de ses objectifs, lui fait subir des épreuves personnalisées, où s'arrange pour en connaître plus sur elle, de préférence en faisant enquêter ses décors et ses figurants plutôt qu'en posant des questions directes : décor et figurants peuvent d'ailleurs proposer des choses au personnage avec un renseignement sur lui comme prix à payer. Elle peut demander un prix à payer pour se rapprocher de son objectif ou pour surmonter une épreuve. Pendant le tour d'un clochard, les autres clochards

peuvent agir (les joueurs ignorent d'ailleurs à qui c'est le tour). La Garde Forestière les écoute. Mais si un clochard dont ce n'est pas le tour se met à faire quelque chose de vraiment important, soit cette chose concerne le clochard en tour, et dans ce cas là elle peut demander un prix à payer en laissant le clochard en tour décider de qui prend la situation en main, soit cette chose ne concerne pas le clochard en tour, alors la Garde Forestière annonce qu'on la résoudra plus tard, et elle y reviendra à son prochain tour. Même chose si un goupil exige qu'un clochard hors-tour paye un prix pour obtenir quelque chose.

Au début de la partie, puis au moins une fois par tour de table, la Garde Forestière demande aux joueurs de montrer leur pouce au moins à chaque tour de table. Si un joueur montre son pouce à un autre moment, la Garde Forestière demande un sondage spécial pour connaître les pouces de tout le monde. La Garde Forestière module son jeu en tenant compte du pouce le moins-disant : elle joue pouce en bas si au moins un joueur a montré son pouce en bas. Elle joue pouce au milieu si aucun joueur n'a montré son pouce en bas et qu'au moins un joueur a montré son pouce au milieu. Elle joue pouce en haut si tous les joueurs en joué pouce en haut. Ceci a une incidence sur les as de pique qu'elle peut offrir, sur l'intensité des prix à payer qu'elle peut augmenter, et sur l'intensité de l'aventure en général (pouce vers le bas : moins rythmé, violent et dramatique qu'avant ; pouce au milieu : on ne change rien ; pouce vers le haut : plus rythmé, violent et dramatique qu'avant). Pour le premier sondage de pouce : pouce vers le bas : ambiance tamisée. Pouce au milieu : ambiance à la bagarre. Pouce vers le haut : ambiance de cauchemar.

Si la tension doit monter ou descendre d'un cran, alors tous les clochards doivent dépenser les **as de pique** qu'ils ont en réserve maintenant, pour obtenir des **avantages** ou poser des **questions** à la Garde Forestière ou un joueur.

A la fin du jeu, les Goupils sont réunis en conciliabule.
Le Goupil le moins expérimenté dit selon quel clochard a le plus cimenté le groupe, et quel clochard est le premier qui risque de quitter le groupe (le joueur ne pas désigner le clochard qu'il incarne). Il cède ensuite la parole à un autre Goupil, qui fait le même vote, et ainsi de suite.
Le dernier Goupil a avoir voté dit ensuite quel décor ou quel figurant sera d'après lui le plus crucial par la suite (la Garde Forestière crée une feuille pour cet élément si ce n'est déjà fait). Il dit aussi quel décor ou quel figurant est le plus susceptible d'avoir quitté la scène définitivement (la Garde Forestière enlève la feuille correspondant à cet élément si ce n'est déjà fait). Il cède ensuite la parole à un autre Goupil, qui fait le même vote, et ainsi de suite.
Le clochard qui a la majorité pour être le ciment du groupe gagne un as de pique. Le clochard qui est soupçonné par la majorité de bientôt quitter le groupe doit se trouver un objectif de survie ou un objectif d'abandon supplémentaire.
Tous les clochards qui ont résolu un objectif ou un problème doivent en écrire un nouveau.

Au début de la prochaine partie, le clochard qui a obtenu la majorité pour être le ciment du groupe se choisit un nouveau Goupil (il ne peut pas choisir le même Goupil que la partie précédente). Le joueur désigné choisit à son tour un nouveau Goupil pour son clochard, et ainsi de suite. Les joueurs doivent s'arranger pour qu'aucun joueur ne joue à la fois l'ami et le Goupil d'un autre joueur.